

PROSLJEĐIVANJE. NASLJEĐIVANJE. CLASS LIBRARY.

Uputa za rješavanje: Napraviti Solution i u njemu dodati novi projekt za svaki od zadataka. U svim programima treba predvidjeti i osigurati se od mogućih pogrešaka uz odgovarajuću poruku.

1. Osoba

Napravi klasu Osoba koja ima

svojstva:

- ime (string)

- prezime (string)

metodu:

- Punolme() - vraća ime i prezime

i konstruktor sa argumentima ime i prezime bez defaultnog konstruktora

Zatim napravi klasu Ucenik naslijedjenu iz klase Osoba sa nasljeđenim konstruktorom, te svojstvima:

- Matematika (int)

- Fizika (int)

- Kemija (int)

metodom:

- VratiProsjeck (double) – vraća prosjek ocjena

- ToString() - premostiti metodu naslijedjenu iz klase Objekt

U glavnom programu instancirati novog učenika prema unesenom imenu, prezimenu i ocjenama iz pojedinog predmeta. Program treba ispisati puno ime i prosjek unesenog učenika.